



Peningkatan Hasil Belajar Kurikulum Merdeka Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Play Berbantuan Media Gambar dan Proyektor Kelas II UPTD SDN 145 Inpres Pampangan

Haslinda¹, Sri Rezky Wahyuni², Widia Ayu Lestari³

Universitas Muhammadiyah Makassar

haslindabachtiar@unismuh.ac.id, sryreskywahyuni@gmail.com, ayulestariwidia177@gmail.com

Abstract. *This research aims to improve the learning outcomes of the independent curriculum by using the role play learning method assisted by image media and a projector in class II UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. This research is Classroom Action Research, the subjects of this research are class 2, totaling 32 students consisting of 20 boys and 12 girls. This research was carried out for 3 weeks. The implementation of this action was carried out in 2 cycles, the first cycle consisting of 3 meetings and the second cycle consisting of 3 meetings. This research was carried out in the Teaching Profession Strengthening (P2K) activities which started on September 4 - October 14 in the 2023/2024 academic year. The results of the research show that during the learning process there is a change in students' attitudes during the learning process in accordance with the results of observations, namely the implementation of the Role Play type cooperative learning model assisted by picture media and projectors can increase students' self-confidence in asking both the teacher and their friends about the material. that are not understood and can improve student attendance. So, Role Play cooperative learning assisted by image media in thematic learning is suitable for use in this class. This can be seen from the increase in learning outcomes for class II students at UPTD SDN 145 Inpres Pampangan after the Role Play type of cooperative learning was held with the help of image media and a projector.*

Keywords: *Role Play Method, Image Media and Projector*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kurikulum merdeka dengan menggunakan metode pembelajaran *role play* berbantuan media gambar dan proyektor di kelas II UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, subjek penelitian ini adalah kelas 2 yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 20 laki-laki dan 12 perempuan. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama 3 pekan. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, siklus pertama sebanyak 3 pertemuan dan siklus kedua sebanyak 3 pertemuan.. Penelitian ini dilakukan dalam kegiatan Pemantapan Profesi Keguruan (P2K) yang dimulai pada tanggal 04 September – 14 Oktober pada tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran terjadi perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi yaitu dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Play* berbantuan media gambar dan proyektor dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk bertanya baik kepada guru maupun kepada temannya tentang materi yang tidak dimengerti serta dapat meningkatkan kehadiran siswa. Sehingga, pembelajaran kooperatif *Role Play* berbantuan media gambar dalam pembelajaran tematik cocok digunakan di dalam kelas tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa kelas II UPTD SDN 145 Inpres Pampangan setelah diadakan pembelajaran kooperatif tipe *Role Play* berbantuan media gambar dan proyektor.

Kata Kunci: Metode Role Play, Media Gambar dan Proyektor

PENDAHULUAN

Membaca merupakan suatu pemahaman isi dari apa yang tertulis dari buku. Membaca juga bertujuan untuk membentuk pemahaman oleh pembaca apa yang sedang di baca. Membaca juga memperoleh pengetahuan dan ilmu baru serta mendapatkan manfaat apa yang telah dipahami isi dari tulisan dan kata-kata yang terdapat dalam bacaan. Minat membaca merupakan suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan

senang terhadap kegiatan membaca sehingga mengarahkan individu siswa untuk membaca dengan kemauan dan keinginan sendiri.

Keterampilan membaca merupakan suatu pengaruh yang besar bagi siswa. Upaya meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar menjadi tanggung jawab bersama, antara siswa itu sendiri, guru maupun orang tua. Namun rendahnya minat baca siswa di sekolah dasar menjadi salah satu halangan, kurangnya keinginan dan kemauan dari siswa itu sendiri, guru juga belum mengharuskan siswa untuk membaca buku saat pembelajaran yang diajarkan kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 4 September – 14 Oktober 2023 dengan guru yang bertindak sebagai wali kelas yang sekaligus mengajarkan pembelajaran Kurikulum Merdeka, menunjukkan bahwa rendahnya respon siswa terhadap penjelasan, pernyataan, atau segala informasi yang disampaikan oleh guru sewaktu pembelajaran berlangsung, tidak semangat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa bermain saat proses pembelajaran, serta kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Akibatnya, siswa tidak bersemangat dalam proses pembelajaran, dan itu membuat siswa tidak termotivasi dalam pembelajaran, penguasaan konsep yang masih kurang dan hasil belajar siswa masih rendah sehingga menciptakan pembelajaran yang membosankan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil ulangan sub unit yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Berdasarkan masalah tersebut dalam rangka meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SDN Inpres 145 Pampangan maka diperlukan upaya untuk memilih dan menggunakan model pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran Metode *Role Play* dengan berbantuan proyektor dan media gambar.

Role Play adalah metode pembelajaran kelompok dengan bantuan penghapus papan tulis. Kelompok yang memegang penghapus papan tulis harus menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokoknya. Ketika penghapus papan tulis bergulir dari siswa ke siswa lain hendaknya menggunakan iringan musik.

Pembelajaran dengan model ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya berpartisipasi dalam kelompok dan pembelajaran. Selain itu, dengan model ini dapat melatih kesiapan siswa, melatih siswa dalam memahami materi, serta mengajak siswa untuk terus siap dalam situasi apapun. Pembelajaran kooperatif

dimulai dengan membentuk kelompok- kelompok kecil dalam suatu kelas. Pembentukan kelompok tersebut dapat dilakukan oleh guru.

Dalam pembelajaran kooperatif ini siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang aktif, memberikan penjelasan kepada teman kelompok dengan baik, berdiskusi dan sebagainya. Terdapat berbagai tipe pembelajaran kooperatif diantaranya adalah model *Role Play*, Metode *Role Play* adalah metode penyuluhan berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan. Beberapa keunggulan menggunakan metode *Role Play* adalah mampu menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran dengan menggunakan media merupakan syarat keberhasilan dalam proses pembelajaran, dengan bantuan media guru mampu menyampaikan pesan dengan mudah. Seperti halnya dengan media gambar mampu memperlihatkan secara konkret isi materi pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Play* berbantuan media gambar dan proyektor guna meningkatkan hasil belajar.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam metode *role play* guru harus lebih menguasai langkah-langkah pembelajaran dan mempersiapkan segala kebutuhannya secara matang agar bermain peran dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tersampaikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang berbasis kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II UPTD SDN Inpres 145 Pampangan sebanyak 32 siswa yang dimana keseluruhan siswanya adalah 12 perempuan dan 20 laki-laki. Pelaksanaan P2K dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus berlangsung selama 2 kali pertemuan proses belajar mengajar dan setiap pertemuan kedua terdapat tes hasil evaluasi belajar. Tempat pelaksanaan dalam kegiatan penelitian ini yaitu UPTD SDN Inpres 145 Pampangan yang beralamat di Jl. A'bulosibatang Kec. Marussu Kab. Maros. Penelitian ini dilakukan dalam kegiatan Pemantapan Profesi Keguruan (P2K) yang dimulai pada tanggal 04 September - 14 Oktober pada Tahun Ajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Modul

a. Pertemuan 1

Identitas pembelajaran pada pertemuan 1 kelas II UPTD SDN Inpres 145 Pampangan yaitu Pelajaran 2 (Ayo Mengamati) Menjaga Kesehatan, Pembelajaran 1, dengan fokus pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia. Adapun materi pembelajaran yaitu sikap hidup sehat harus dikerjakan. Misalnya dengan selalu mencuci tangan dan mencuci kaki.

Pada pembelajaran ini menggunakan pendekatan diferensiasi, model pembelajaran *Role Play*, menggunakan media proyektor (video) tentang cara mencuci tangan dan mencuci kaki yang baik dan benar.

Pertama, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, apersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama siswa mengamati video terlebih dahulu selanjutnya guru memberi pertanyaan terkait video yang telah diamati siswa. Pada kegiatan “Ayo Mengamati”, siswa diminta secara bergiliran untuk mencontohkan cara mencuci tangan dan mencuci kaki yang baik dan benar, setelah mempraktikkan cara mencuci tangan dan mencuci kaki yang baik dan benar siswa diberikan tugas dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

b. Pertemuan 2

Identitas pembelajaran pada pertemuan 2 kelas II UPTD SDN 145 Inpres Pampangan yaitu Pelajaran 2 (Ayo Membaca) Harimau Yang Malas Mandi, Pembelajaran 2, dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun materi pembelajarannya yaitu malas membersihkan diri akan merugikan diri sendiri. Pada pembelajaran ini menggunakan pendekatan diferensiasi, metode pembelajaran *Role Play*, dan media yang digunakan yaitu proyektor (video) tentang harimau yang malas mandi.

Pertama, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, apersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama siswa mengamati video yang di tampilkan tentang harimau yang malas mandi. dan menjawab pertanyaan seputar video yang sudah di tonton dan diamati, setelah megamati video guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar video yang sudah ditampilkan. Guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan guru yang di berikan dan bagi siswa yang tidak bias menjawab pertanyaan guru siswa

di suruh menyanyi di depan teman-temannya. Setelah itu guru memberikan tugas. Dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, guru memberikan penghapus papan tulis kepada siswa pertama dan mengoper penghapus papan tulis tersebut sambil bernyanyi. Siswa yang memegang penghapus papan tulis terakhir setelah lagu berhenti dipersilahkan menjelaskan video yang sudah diamati tentang harimau yang malas mandi.

Setelah itu, siswa mengumpulkan tugas yang sudah dikerjakan dan siswa dipersilahkan duduk dibangkunya masing-masing. Setelah guru memeriksa buku siswa guru memanggil siswa satu persatu naik untuk mengambil bukunya. Setelah itu. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyanyikan ice breaking dan guru menarik kesimpulan, pemberian pesan moral dan berdoa.

c. Pertemuan 3

Identitas pembelajaran pada pertemuan 3 kelas II UPTD SDN 145 Inpres Pampangan yaitu Pembelajaran 2 (Ayo Mendengarkan) Kalimat Tanya, dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun materi pembelajaran yaitu pengertian kalimat tanya, kata tanya dan ciri kalimat tanya. Pada pembelajaran ini menggunakan pendekatan diferensiasi dan metode pembelajaran *Role Play*, dengan media gambar dan berdialog.

Pertama, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, apersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama guru menjelaskan pengertian kalimat tanya dan apa itu pengertian ciri kalimat tanya dan guru memberikan contoh kepada siswa secara berdialog tentang kalimat tanya (apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana). Dan guru memberikan tugas kepada siswa tentang kata tanya siswa mengumpulkan tugas yang sudah diberikan oleh guru memanggil siswa satu persatu naik untuk mengambil bukunya. Setelah itu, kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyanyikan *ice breaking* dan guru menarik kesimpulan, pemberian pesan moral dan berdoa.

d. Pertemuan 4

Identitas pembelajaran pada pertemuan 4 kelas II UPTD SDN 145 Inpres pampangan ya itu pelajaran 2 (ayo mendengarkan) menjaga kebersihan diri Pembelajaran 4, dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun materi pembelajaran yaitu menjaga kebersihan diri. Pada pembelajaran ini menggunakan pendekatan diferensiasi dan metode pembelajaran *Role Play*, dengan media bacaan

proyektor (video) dan gambar menjaga kebersihan diri.

Pertama, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, apersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama siswa mengamati video yang di tampilkan tentang menjaga kebersihan diri. dan menjawab pertanyaan seputar video yang sudah di tonton dan diamati, setelah megamati video guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar video yang sudah ditampilkan. Guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan guru yang di berikan dan bagi siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan guru siswa di suruh menyanyi di depan teman-temannya. Setelah itu guru memberikan tugas. Dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, guru memanggil siswa satu persatu naik untuk mengambil bukunya. Setelah itu. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyanyikan *ice breaking* dan guru menarik kesimpulan, pemberian pesan moral dan berdoa.

e. Pertemuan 5

Identitas pembelajaran pada pertemuan 5 kelas II UPTD SDN 145 Inpres Pampangan yaitu Pelajaran 2 (Ayo Mengamati) menjaga kesehatan, Pembelajaran 5, dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun materi pembelajarannya yaitu menjaga kesehatan. Pada pembelajaran ini menggunakan pendekatan diferensiasi, metode pembelajaran *Role Play*, dan media yang digunakan yaitu proyektor (video) dan media gambar tentang menjaga kesehatan.

Pertama-tama peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, apersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama siswa mengamati video yang di tampilkan tentang menjaga kesehatan dan menjawab pertanyaan seputar video yang sudah di tonton dan diamati, setelah megamati video guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar video yang sudah ditampilkan. Guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan guru yang di berikan dan bagi siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan guru siswa di suruh menyanyi di depan teman-temannya. Setelah itu guru memberikan tugas. Dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, guru memberikan penghapus papan tulis kepada siswa pertama dan mengoper penghapus papan tulis tersebut sambil bernyanyi. Siswa yang memegang penghapus papan tulis terakhir setelah lagu berhenti dipersilakan menjelaskan video yang sudah diamati tentang menjaga kesehatan.

Setelah itu, siswa mengumpulkan tugas yang sudah dikerjakan dan siswa di

persilahkan duduk dibangunkunya masing-masing. Setelah guru memeriksa buku siswa guru memanggil siswa satu persatu naik untuk mengambil bukunya. Setelah itu. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyanyikan *ice breaking* dan guru menarik kesimpulan, pemberian pesan moral dan berdoa.

a. Pertemuan 6

Identitas pembelajaran pada pertemuan 5 kelas II UPTD SDN 145 Inpres Pampangan yaitu Pelajaran 2 (Ayo Membaca) Rena Anak Yang Sehat, Pembelajaran 6, dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun materi pembelajarannya yaitu Rena anak yang sehat. Pada pembelajaran ini menggunakan pendekatan diferensiasi, metode pembelajaran *Role Play*, dan media yang digunakan yaitu media gambar tentang Rena anak yang sehat.

Pertama tama peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, apersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama siswa diminta membaca teks bacaan “Rena Anak Yang Sehat” yang dilanjutkan bertanya jawab mengenai isi teks tersebut. setelah itu siswa diminta memahami isi teks dan kemudian diberi pertanyaan sesuai teks yang telah dibaca. Dalam menjawab pertanyaan tersebut. Dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Setelah selesai mengerjakan tugas, guru memberikan penghapus papan tulis kepada siswa pertama dan mengoper penghapus papan tulis tersebut sambil bernyanyi. Siswa yang memegang penghapus papan tulis terakhir setelah lagu berhenti dipersilahkan menjelaskan video yang sudah diamati tentang “Rena Anak Yang Sehat”. Setelah itu, kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyanyikan *ice breaking* dan guru menarik kesimpulan, pemberian pesan moral dan berdoa.

2. Evaluasi Pertemuan

Untuk mengukur tingkat kemampuan siswa, peneliti melakukan evaluasi tiap pertemuan.

a. Pertemuan 1

Evaluasi pertemuan pertama dilaksanakan dalam bentuk pertanyaan secara lisan saat proses pembelajaran berlangsung. Dan soal evaluasi dalam bentuk tugas diberikan saat pertemuan kedua selesai dilaksanakan (siklus 1). Selanjutnya dapat dilihat pada lampiran mengenai kurikulum merdeka dan alat evaluasi.

b. Pertemuan 2

Evaluasi pertemuan kedua dilaksanakan dalam bentuk pertanyaan secara lisan saat

proses pembelajaran berlangsung. Dan soal evaluasi dalam bentuk tugas diberikan saat pembelajaran telah selesai (siklus 1). Selanjutnya dapat dilihat pada lampiran mengenai kurikulum merdeka dan alat evaluasi.

c. Pertemuan 3

Evaluasi pertemuan ketiga dilaksanakan dalam bentuk pertanyaan secara lisan saat proses pembelajaran berlangsung. Dan soal evaluasi dalam bentuk tugas diberikan saat pertemuan keempat selesai dilaksanakan (siklus 1). Selanjutnya dapat dilihat pada lampiran mengenai kurikulum merdeka dan alat evaluasi.

d. Pertemuan 4

Evaluasi pertemuan keempat dilaksanakan dalam bentuk pertanyaan secara lisan saat proses pembelajaran berlangsung. Dan soal evaluasi dalam bentuk tugas diberikan saat pembelajaran telah selesai (siklus 2). Selanjutnya dapat dilihat pada lampiran mengenai kurikulum merdeka dan alat evaluasi.

e. Pertemuan 5

Evaluasi pertemuan kelima dilaksanakan dalam bentuk pertanyaan secara lisan saat proses pembelajaran berlangsung. Dan soal evaluasi dalam bentuk tugas diberikan saat pembelajaran telah selesai (siklus 2). Selanjutnya dapat dilihat pada lampiran mengenai kurikulum merdeka dan alat evaluasi.

f. Pertemuan 6

Evaluasi pertemuan keenam dilaksanakan dalam bentuk pertanyaan secara lisan saat proses pembelajaran berlangsung. Dan soal evaluasi dalam bentuk tugas diberikan saat pembelajaran telah selesai (siklus 2). Selanjutnya dapat dilihat pada lampiran mengenai kurikulum merdeka dan alat evaluasi.

PEMBAHASAN

a. Pertemuan Pertama

Pertama-tama, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, apersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama siswa mengamati video terlebih dahulu selanjutnya guru memberi pertanyaan terkait video yang telah diamati siswa. Pada kegiatan “ayo mengamati”, siswa diminta secara bergiliran untuk mencontohkan cara mencuci tangan dan mencuci kaki yang baik dan benar, setelah mempraktekkan cara mencuci tangan dan mencuci kaki yang baik dan benar siswa diberikan tugas dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

b. Pertemuan Kedua

Pertama-tama, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, apersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama siswa mengamati video yang di tampilkan tentang harimau yang malas mandi. dan menjawab pertanyaan seputar video yang sudah di tonton dan diamati, setelah megamati video guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar video yang sudah ditampilkan. Guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan guru yang di berikan dan bagi siswa yang tidak bias menjawab pertanyaan guru siswa di suruh menyanyi di depan teman-temannya. Setelah itu guru memberikan tugas. Dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, guru memberikan penghapus papan tulis kepada siswa pertama dan mengoper penghapus papan tulis tersebut sambil bernyanyi. Siswa yang memegang penghapus papan tulis terakhir setelah lagu berhenti dipersilahkan menjelaskan video yang sudah diamati tentang harimau yang malas mandi.

Setelah itu, siswa mengumpulkan tugas yang sudah dikerjakan dan siswa di persilakan duduk dibanggunya masing-masing. Setelah guru memeriksa buku siswa guru memanggil siswa satu persatu naik untuk mengambil bukunya. Setelah itu, kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyanyikan *ice breaking* dan guru menarik kesimpulan, pemberian pesan moral dan berdoa.

c. Pertemuan Ketiga

Pertama-tama, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, appersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama guru menje laskan pengertian kalimat tanya dan apa itu pengertian ciri kalimat tanya dan guru memberikan contoh kepada siswa secara berdialog tentang kalimat tanya (apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan baga imana) . Dan guru memberikan tugas kepada siswa tentang kata tanya siswa mengumpulkan tugas yang sudah diberikan oleh. guru memanggil siswa satu persatu naik untuk mengambil bukunya. Setelah itu, kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyanyikan *ice breaking* dan guru menarik kesimpulan, pemberian pesan moral dan berdoa.

d. Pertemuan Keempat

Pertama-tama, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, appersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama siswa mengamati video yang di tampilkan tentang menjaga kebersihan diri. dan menjawab pertanyaan seputar video yang sudah ditonton dan diamati, setelah megamati video guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar video yang sudah ditampilkan. Guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan guru yang di berikan dan

bagi siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan guru siswa di suruh menyanyi di depan teman-temannya.

Setelah itu, guru memberikan tugas. Dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, guru memanggil siswa satu persatu naik untuk mengambil bukunya. Setelah itu. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyanyikan ice breaking dan guru menarik kesimpulan, pemberian pesan moral dan berdoa.

e. Pertemuan Kelima

Pertama-tama, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, apersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama, siswa mengamati video yang di tampilkan tentang menjaga kesehatan dan menjawab pertanyaan seputar video yang sudah ditonton dan diamati, setelah megamati video guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar video yang sudah ditampilkan. Guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan guru yang di berikan dan bagi siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan guru siswa di suruh menyanyi di depan teman-temannya. Setelah itu, guru memberikan tugas. Dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Setelah selesai mengerjakan tugas, guru memberikan penghapus papan tulis kepada siswa pertama dan mengoper penghapus papan tulis tersebut sambil bernyanyi. Siswa yang memegang penghapus papan tulis terakhir setelah lagu berhenti dipersilahkan menjelaskan video yang sudah diamati tentang menjaga kesehatan.

Setelah itu, siswa mengumpulkan tugas yang sudah dikerjakan dan siswa dipersilahkan duduk dibanggunya masing-masing. Setelah guru memeriksa buku siswa guru memanggil siswa satu persatu naik untuk mengambil bukunya. Setelah itu, kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyanyikan ice breaking dan guru menarik kesimpulan, pemberian pesan moral dan berdoa.

f. Pertemuan Keenam

Pertama-tama, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yang terdiri dari berdoa, mengabsen siswa, apersepsi, dan *ice breaking*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pertama siswa diminta membaca teks bacaan “Rena Anak Yang Sehat” yang dilanjutkan bertanya jawab mengenai isi teks tersebut. Setelah itu, siswa diminta memahami isi teks dan kemudian diberi pertanyaan sesuai teks yang telah dibaca. Dalam menjawab pertanyaan tersebut. Dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Setelah selesai mengerjakan tugas, guru memberikan penghapus papan tulis kepada siswa pertama dan mengoper penghapus papan tulis tersebut sambil bernyanyi. Siswa yang

memegang penghapus papan tulis terakhir setelah lagu berhenti dipersilakan menjelaskan video yang sudah diamati tentang “Rena Anak Yang Sehat”. Setelah itu. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyanyikan *ice breaking* dan guru menarik kesimpulan, pemberian pesan moral dan berdoa.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Pada Pelaksanaan P2K yang dilakukan di UPTD SDN 145 Inpres Pampangan, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas II UPTD SDN 145 Inpres pampangan sebanyak 32 siswa yang dimana keseluruhan siswanya adalah 12 perempuan dan 20 laki-laki. Dilakukan sebanyak 2 siklus, siklus pertama sebanyak 3 pertemuan dan siklus kedua sebanyak 3 pertemuan. Evaluasi di kelas dilaksanakan dalam bentuk pertanyaan, dan soal evaluasi.

Pada saat proses pembelajaran terjadi perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi yaitu dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Play* berbantuan media gambar dan proyektor dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk bertanya baik kepada guru maupun kepada temannya tentang materi yang tidak dimengerti serta dapat meningkatkan kehadiran siswa.

Sehingga, pembelajaran kooperatif *Role Play* berbantuan media gambar dalam pembelajaran tematik cocok digunakan di dalam kelas tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa kelas II UPTD SDN 145 Inpres Pampangan setelah diadakan pembelajaran kooperatif tipe *Role Play* berbantuan media gambar dan proyektor.

2. Saran

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran kurikulum merdeka, maka diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran Metode *Role Play* dalam pembelajaran kurikulum merdeka. Untuk meminimalisir persepsi siswa bahwa kurikulum merdeka adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, maka dalam penyampaian informasi materi pembelajaran dapat diberikan melalui permainan yang disisipkan dalam kegiatan pembelajaran kurikulum merdeka sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran kurikulum merdeka, hendaknya guru mengaitkan antara penyajian materi dengan pengalaman siswa. dalam

kehidupan sehari-hari. Guru hendaknya dapat menguasai beberapa metode pembelajaran sehingga pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas dapat dilakukan dengan metode yang bervariasi sesuai materi yang akan diajarkan dan siswa tidak merasa jenuh selama proses belajar mengajar. Penelitian dalam pelaksanaan program P2K ini diharapkan dapat dilanjutkan oleh peneliti yang berminat dengan mengambil subjek penelitian berbeda, sehingga hasil penerapan tindakan akan lebih tampak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk
- Baniah Barizah, A. (2018). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8 (2) 2018, 8(2), 121–131.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3300–3313.
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136.
- Kartika, T., & Fauzi, M. R. (2021). Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melalui Media Gambar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 467–474.
- Kusuma, A. R. (2019). Penerapan Keterampilan Berbicara Dalam Pidato. Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. Edu Global: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 120–130.
- Nandang Sarip Hidayat. (2012). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Oleh: Nandang
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.23917/ppd.v2i2.1648>
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>.